

Bleibt Findus direkt auf dem Feld mit der geheimen Entdeckung stehen, gewinnt der Spieler, der Findus dort hingezogen hat, diese Entdeckungskarte. Jetzt darf er eine neue Karte vom Stapel ziehen und die anderen Mitspieler machen sich erneut auf Entdeckungstour.



Zieht ein Spieler eine Fressmonsterkarte vom Stapel, so muss er eine bereits erworbene Entdeckungskarte wieder abgeben und in den Kartenstapel einmischen. Die Fressmonsterkarte geht anschließend aus dem Spiel. Hat ein Spieler noch keine Entdeckungskarte, passiert nichts. Die Fressmonsterkarte wird trotzdem aus dem Spiel genommen.

Merkt euch gut, was ihr schon alles gefunden habt. Dann ist es nämlich viel leichter, mit Findus auf das richtige Feld zu ziehen. Das Spiel wird einfacher, wenn jeder seine gewonnenen Karten offen vor sich ablegt. Schwieriger wird es, wenn jeder die gewonnenen Karten verdeckt bei sich behält.

Alles entdeckt?

Sobald ihr auf alle 18 Entdeckungen gestoßen seid, ist das Spiel zu Ende. Wer die meisten Entdeckungskarten hat, ist der glückliche Gewinner.

© 2001 TV-Loonland AG,
Happy Life Animation AB und AB Svensk Filmindustri,
All Rights Reserved. www.Familyharbour.de
www.TV-Loonland.de
© 2001 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

220454



Ravensburger Spiele® Nr. 21 608 6

Autor: Heinz Meister

Für 3–6 Kinder von 5–10 Jahren.

Inhalt

- 1 Holzspielplan
- 18 Entdeckungskarten
- 3 Fressmonster-Karten
- 1 Holzfindus



Pettersson und Findus leben in einem kleinen roten Haus mit einem Garten, einem Schuppen, einem Hühnerstall und einem Plumpsklo. Rundherum sind Wiesen und Äcker und nicht weit vom Haus beginnt der Wald.

In der kleinen Welt von Pettersson und Findus passieren die lustigsten und merkwürdigsten Dinge, die man sich vorstellen kann. So auch auf ihrer Entdeckungstour durch den Wald. Dort treffen sie auf den Elefant in der Badewanne und auf das kluge Huhn. Sie entdecken ein buntes Windrad und lernen einen Elch mit einer Kerze auf dem Kopf kennen. Sogar mit einem Tiger machen Pettersson und Findus Bekanntschaft. Doch Vorsicht bei den kleinen Fressmonstern mit ihren spitzen Zähnen! Mit denen ist nicht zu spaßen!

Auf ihrer Entdeckungstour merken die beiden auch, wie schön es ist, dass der eine für den anderen da ist und dass man zusammen viel Spaß haben kann. Habt ihr Lust, Pettersson und Findus auf ihrer Entdeckungstour zu begleiten?



Ziel des Spiels

ist es, mit der Hilfe von Findus möglichst viel zu entdecken. Wer am Schluss die meisten Entdeckungen gemacht hat, gewinnt das Spiel.



Vorbereitung

Der Holzspielplan kommt in die Tischmitte.

Die **Entdeckungskarten** und die **Fressmonsterkarten** löst ihr vorsichtig aus der Stanztafel. Zu jeder Entdeckungskarte gibt es ein passendes Feld auf dem Spielplan.

Nun mischt ihr die Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Findus stellt ihr auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan und schon kann die Entdeckungstour beginnen.

Spielverlauf

1. Karte aufnehmen

Derjenige Spieler, der als nächstes Geburtstag hat, beginnt. Er nimmt die oberste Entdeckungskarte vom Stapel, schaut sie sich geheim an und behält sie verdeckt in der Hand. In unserem Beispiel ist es der Pirat in der Suppentasse. Die anderen Mitspieler dürfen nicht wissen, was auf der Karte abgebildet ist.

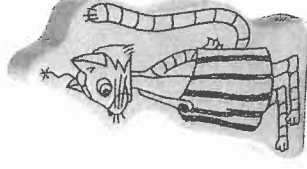
Wer die Entdeckungskarte in der Hand hat, gibt den Mitspielern Hinweise, in welcher Richtung sie mit Findus laufen müssen.

Die Hinweise lauten: „weiter“ und „vorbei“.

2. Die Entdeckung

Der nächste Spieler zieht nun mit Findus beliebig 1 bis 6 Felder in die Richtung, in der er die geheime Entdeckung vermutet. Dabei kann er wählen, ob er links- oder rechtsherum zieht. Findus schaut dabei immer in Laufrichtung. Im Beispiel zieht er 4 Felder nach links.

Bleibt Findus ein oder mehrere Felder vor der Entdeckung stehen, sagt der Spieler mit der Karte „weiter“. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe und zieht 1 bis 6 Felder in die gleiche Richtung weiter. Im Beispiel zieht er 2 Felder weiter. Wieder lautet der Hinweis „weiter“.



Wird Findus über das Feld mit der geheimen Entdeckung hinaus gezogen und bleibt auf einem beliebigen Feld dahinter stehen (im Beispiel zieht der Spieler 3 Felder weiter), sagt der Spieler mit der Karte „vorbei“. Findus wird in die entgegengesetzte Richtung gedreht und der nächste Spieler darf sein Glück versuchen. Das gesuchte Feld muss jetzt zwischen den beiden letzten Haltestellen von Findus liegen. Im Beispiel ist es also entweder der Pirat oder der kleine Bergsteiger.

